

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam pembelajaran bahasa Jerman, pembelajar dituntut menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*Hören*), keterampilan berbicara (*Sprechen*), keterampilan membaca (*Lesen*) dan keterampilan menulis (*Schreiben*). Untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa tersebut, penguasaan kosakata merupakan salah satu aspek penting. Tanpa ditunjang dengan penguasaan kosakata yang baik, maka tujuan pembelajaran keterampilan berbahasa tidak akan tercapai secara optimal.

Kosakata dalam bahasa Jerman dikelompokkan dalam beberapa jenis kata, salah satunya adalah kata benda (Nomen). Setiap kata benda (Nomen) yang dipelajari dalam bahasa Jerman memiliki kata sandang, yang dalam bahasa Jerman disebut *der Artikel*. *Der Artikel* memiliki bentuk tunggal (*Singular*) dan jamak (*Plural*). Bentuk tunggal terdiri dari *der* untuk Maskulin, *das* untuk Neutral dan *die* untuk Feminin, sedangkan bentuk jamak hanya memiliki satu bentuk yaitu *die*. Hal ini yang menjadi kesulitan bagi siswa untuk penguasaan kata benda Bahasa Jerman.

Berdasarkan pengamatan saat melakukan kegiatan PPL (Program Pengalaman Lapangan) di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 6 Bandung terlihat kendala yang cukup berarti dalam proses belajar mengajar bahasa Jerman. Pembelajar kesulitan menguasai kata sandang kata benda. Kebanyakan dari pembelajar hanya menguasai kata bendanya, tetapi tidak disertai dengan kata sandangnya. Kesulitan pembelajar untuk menguasai kata benda bisa disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah kurangnya inovasi dalam teknik pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada pemberian materi kata benda.

Berdasarkan hal di atas, diperlukan sebuah teknik pembelajaran yang bisa membantu pembelajar untuk menguasai kata benda dengan kata sandangnya

dengan baik. Pembelajar dapat menerima materi pelajaran dengan baik diantaranya apabila pembelajar berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dalam suasana yang menyenangkan. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang demikian, misalnya dapat diterapkan teknik permainan. Teknik permainan dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman.

Pembelajaran kata benda dengan teknik permainan akan lebih menarik perhatian pembelajar. Permainan dalam proses pembelajaran sebenarnya memaksa pembelajar untuk berfikir lebih keras, tanpa disadari pembelajar aktif dalam proses pembelajaran dengan berkompetisi dalam suasana menyenangkan. Artinya pembelajar tidak merasa dipaksa untuk menyerap materi yang dipelajarinya.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih penguasaan kata benda bahasa Jerman adalah permainan “*Magic Box*”. Permainan yang mengadaptasi dari permainan “*Mystery Bag*” yang ditulis oleh Ayu dan Rini (2010). Permainan ini merupakan sebuah permainan menebak benda. Pembelajar menyebutkan nama dari benda yang diperlihatkan oleh pengajar. Dalam permainan ini dibutuhkan satu kotak yang diisi beberapa kertas yang bertuliskan nama-nama kata benda dalam bahasa Indonesia. Pengajar mengambil salah satu benda dari kotak tersebut dan memperlihatkan kepada pembelajar, lalu pembelajar (secara individu atau berkelompok) menyebutkan nama benda tersebut beserta kata sandangnya dalam bahasa Jerman. Apabila pembelajar menyebutkan kata sandang dan kata bendanya dengan benar, maka pembelajar mendapat poin. Apabila salah satu unsur tersebut salah, maka pembelajar tidak mendapatkan poin. Peraturan yang demikian menuntut pembelajar untuk berusaha menyebutkan kata benda beserta kata sandangnya secara benar untuk mendapatkan poin. Permainan ini diharapkan mampu menambah penguasaan kata benda bahasa Jerman pembelajar dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas akan dilakukan sebuah penelitian yang menguji keefektifan teknik permainan *Magic Box* dalam pengajaran kata benda bahasa Jerman dengan judul “Efektivitas Teknik Permainan *Magic Box* untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Benda Bahasa Jerman”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka diidentifikasi beberapa masalah, di antaranya:

1. Mengapa pembelajar kesulitan dalam menguasai kata benda dalam bahasa Jerman?
2. Bagaimana tingkat penguasaan kata benda bahasa Jerman pembelajar?
3. Usaha apa yang sudah dilakukan oleh pengajar dalam pembelajaran penguasaan kata benda Bahasa Jerman pembelajar?
4. Bagaimanakah dampak dari usaha yang dilakukan oleh pengajar dalam pembelajaran kata benda bahasa Jerman?
5. Apakah pengajar sudah pernah menggunakan teknik permainan *Magic Box* dalam pembelajaran kata benda bahasa Jerman?
6. Apakah pembelajar mengenal permainan *Magic Box* dalam pembelajaran bahasa Jerman?
7. Apakah teknik pembelajaran berupa permainan edukatif seperti permainan *Magic Box* efektif untuk meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman?

C. Batasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah di atas, begitu banyak masalah yang dapat diteliti yang berkaitan dengan pembelajaran kata benda bahasa Jerman di SMA. Oleh sebab itu, penelitian itu hanya dibatasi pada :

1. Penguasaan kata benda bahasa Jerman pembelajar sebelum dan sesudah teknik permainan *Magic Box*
2. Efektivitas penggunaan teknik permainan *Magic Box* untuk penguasaan kata benda pada tingkat pemula.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penguasaan kata benda pembelajar sebelum penerapan teknik permainan *Magic Box* dalam pembelajaran ?
2. Bagaimana kemampuan penguasaan kata benda pembelajar setelah penerapan teknik permainan *Magic Box* dalam pembelajaran?
3. Apakah penerapan teknik permainan *Magic Box* dalam pembelajaran efektif dalam meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penguasaan kata benda bahasa Jerman pembelajar sebelum penerapan teknik permainan *Magic Box* dalam pembelajaran.
2. Mengetahui penguasaan kata benda bahasa Jerman pembelajar sesudah penerapan teknik permainan *Magic Box* dalam pembelajaran.
3. Mengetahui keefektifan teknik permainan *Magic Box* dalam pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi banyak pihak. Secara teoretis permainan *Magic Box* diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran kata benda bahasa Jerman. Teknik permainan *Magic Box* dapat memotivasi pembelajar agar lebih aktif dalam pembelajaran. Dan diharapkan permainan ini dapat membantu mengatasi kesulitan pembelajar untuk menguasai kata benda bahasa Jerman.

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi pembelajar dan pengajar. Pembelajar tetap terfokus pada materi yang disampaikan meskipun dalam permainan. Dan diharapkan melalui penelitian ini guru dapat secara langsung melihat tanggapan pembelajar terhadap penerapan teknik

permainan, yang ditunjukkan dengan tingkat keaktifan atau partisipasi pembelajar dalam pembelajaran.